Дремучий лес

Бритвенный кабан

Качества: одиночка

Бивни (урон к10; пробивание 3; ближний, месиво); 16 ОЗ; броня 3

Инстинкт: разрезать

Бивни бритвенного кабана рвут стальные доспехи словно одежду. Прожорливые, дикие и неудержимые, они возвышаются над своими обычными родичами. Добыть бритвенного кабана? Сложно вообразить лучший трофей для отважного охотника. Хотя я слышал, что такой кабан сразил Короля-Пьяницу одним ударом. Ты считаешь себя более умелым охотником, чем он?

- Разорвать врага на куски
- Повредить броню или оружие

Ворг

Качества: орда, организованный

Укус (урон к6, ближний); 3 ОЗ; брон 1

Инстинкт: служить

У гоблинов ворги играют ту же роль, что лошади у цивилизованных рас. На этих яростных боевых животных ездят верхом наиболее отважные и опасные гоблины. Воргов находят и растят в первозданных лесах, чтобы служить гоблинам в их войнах с людьми. Без опаски можно подходить только к щенку, разлучённому с матерью. Если найдёшь такого, или убьёшь мать выводка острым клинком — сможешь воспитать верного защитника или охотничьего пса. Но помни: дрессируй их хорошо, ибо ворги хитры и никогда не теряют своих первобытных инстинктов.

- Нести наездника в бой
- Дать наезднику преимущество

Грифон

Качества: группа, крупный, организованный

Особые качества: крылья

Когти (урон к8+3; ближний, расстояние, мощный)

Инстинкт: служить союзникам

На первый взгляд грифон похож на результат очередной ошибки волшебника, вроде мантикоры или химеры. Ведь похоже на то, да? Эти создания величавы как львы и горды как орлы, но они умиряют царственность и стать нерушимой верностью. Заслужить дружбу грифона — приобрести верного союзника на всю оставшуются жизнь. Это истинный дар. Если тебе когда-нибудь повезёт встретиться с одним из них, будь почтителен. На мельчайшее оскорбление они готовы ответить ударами клюва и острых когтей.

- Решить, является ли некто достойным

- Нести союзника в воздух
- Напасть сверху

Дриада

Качества: одиночка, разумная, волшебная, коварная
Особые качества: растение
Сокрушающие лозы (м[2к8] урона, ближний); 12 ОЗ; броня 2
Инстинкт: страстно любить природу

Она прекраснее любого мужчины и любой женщины, рождённых в цивилизованных землях. Одного взгляда на неё достаточно, чтобы влюбиться. Влюбиться глубоко и мучительно. Беда в том, что они не способны любить в ответ — во всяком случае, не обычного смертного из плоти и крови. Дриады женаты на лесе и любят только огромный дуб, который для них и дом, и отец, и святилище. Поэтому вглянувший на неё проклят. Неважно, на что ты пойдёшь. Неважно, какую клятву ты будешь готов ей принести — она всегда будет отвергать тебя. А если ты осмелишься повредить её дуб, жди не только гнев дриады, но и дюжину мужчин из каждой соседской деревни. Они хранят в сердце тайную любовь и готовы убить тебя во сне ради одной улыбки дриады.

- Завлечь смертного
- Слиться с деревом
- Обернуть природу против врагов

Кентавр

Качества: орда, крупный, организованный, разумный
Особые качества: получеловек-полуконь
Лук (урон к6+2, пробивающий 1, ближний, дистанция, малое расстояние); 11 ОЗ; броня 1
Инстинкт: яриться

Такого собрания кланов эта эпоха ещё не видела! Позови Громовые копыта и Яркие Копья. Отправь весть Белогривым и Железнобоким. Протруби в рог и мы начнём нашу встречу — мы произнесём слова и свяжем наши племена вместе. Слишком долго люди вырубали древние деревья, чтобы строить корабли. Эльфы слабы и трусливы, и дружат с этими слизняками. Очищающий огонь придёт из глубин лесов. Подними красное знамя войны! Сегодня мы нанесём обезьянам удар и вернём то, что по праву наше!

- Растоптать врага
- Сделать идеально точный выстрел
- Скакать без устали

Кокатрис

Качества: группа, маленький, запасливый
Особые качества: окаменяющее касание
Клюв (урон к8, ближний); 6 ОЗ; броня 0

Инстинкт: защищать гнездо

В первый раз видел такую тварь, сир. Родрик считал, что это могла быть курица. Бедный Родрик. Мне показалось, что это была ящерица, хотя у неё был клюв и серые перья, как у курицы. Так, о чём я, мы нашли её в лесу, в гнезде у корней дерева, куда мы ходили со свиньёй. Искали грибы, сир. Я сказал Родрику, что — да, сир, хорошо, про птицу — она смотрела на Родрика, и тот хотел отогнать её палкой, чтобы забрать яйца, но тварь клюнула его в руку. Ну и шустрая она была! Я попытался оттащить его, но он становился всё тяжелее и тяжелее, пока не стал таким, как вы видите его, сир. Затвердел, как тот пёс, которого мы забыли зимой на улице два года назад. Бедный, глупый Родрик. То ведь была не птица и не ящерица, ведь так, сир?

- Начать медленное превращение в камень

Лоза-убийца

Качества: одиночка, скрытная, аморфная
Особые качества: растение
Шипы (урон к10, ближний, расстояние, месиво, проникающее 1); 15 ОЗ; броня 1
Инстинкт: расти

Животных легко разделить на хищников и дичь. Достаточно одного взгляда на клыки и когти, светящиеся глаза или ядовитое жало, чтобы понять — кто был создан, чтобы убивать, а кто — бить убитым. Такое же разделение есть и в мире листьев и цветов, но не все способны его заметить. Круги друидов леса знают об этом. Следопыт обнаружит такое растение до того, как станет слишком поздно. Непосвящённые же заходят туда, куда не следует — на тропинки в густых лесах, поросшие ползучей лозой. И тогда эти голодные лозы хлёстким движением затягиваются и утаскивают добытое мясо в заросли. Смотри под ноги, странник.

- Выпустить новый росток
- Атаковать неосторожных

Людоед

Качества: группа, крупный, разумный
Палица (урон к8+5; ближний, расстояние, мощный); 10 ОЗ; броня 1
Инстинкт: вернуть мир во тьму прошлого

Рассказать легенду? Когда-то в не столь уж и длинной истории человеческой расы произошёл раскол. Люди, возившиеся в грязи и лишённые собственной магии, разделились на два лагеря. Одни покинули пещеры и тёмные леса, чтобы возвести первый город во славу богов. Другие же, дикий и яростный народ, отступили во тьму. И там, в глубине леса, они росли. Отвращение к своим слабым родичам дало им силы. Там, в лесах и холмах, они нашли себе тёмных богов. Теперь, спустя эпохи, они рождаются огромными, сильными и полными ненависти. Мы куём сталь, а они отвечают на неё своей дикостью. Мы забыли наши общие корни, но в глубине души людоеды помнят.

- Уничтожить что-то
- Впасть в ярость
- Взять что-то силой

Оборотень

Качества: одиночка, разумный~~й~~

Особые качества: уязвим к серебру

Укус (к10+2 урона, пробивание 1, ближний, месиво); 12 ОЗ; броня 1

Инстинкт: сбросить личину цивилизации

Луна красива, правда? Ты знаешь, она наблюдает за нами. Её прекрасные серебряные глаза смотрят на нас, когда мы спим. Она безумна — как и большинство красавиц. Если бы она была женщиной, я встал бы на колени и взял её в жёны. Нет, я пригласил тебя не для того, чтобы говорить о ней. Цепи? Они ради твоей безопасности. Видишь ли, я проклят. Ты, наверное, подозревала. Короли-колдуны когда-то называли это проклятье «ликантропией»: оно передаётся укусом, и так появляются подобные мне. Нет, я не смог найти лекарства. Пожалуйста, не бойся. У тебя ведь остались стрелы, что я дал тебе? Серебряные, да. О, ты начинаешь понимать. Не плачь, сестра. Ты должна сделать это. Хватит с меня крови на руках. Ты должна с этим покончить. Ради меня.

- Превратиться в зверя или человека, чтобы остаться незаметным
- Атаковать изнутри
- Охотиться, как человек и зверь

Повелитель орлов

Качества: группа, крупный, организованный, разумный

Когти (л[2к8]+1 урона, ближний, расстояние, пробивание 1); 10 ОЗ; броня 1

Особые качества: могучие крылья

Инстинкт: править небесами

Короли и королевы орлов размером с лошадь. И даже больше. Их крик пронзает горное небо, и горе тем, кто оказался в тени их могучих крыльев. Древние волшебники в незапамятном прошлом заключили с ними договор: люди взяли себе равнины и долины, оставив вершины гор орлам. Эти священные соглашения нужно соблюдать, или орлы вонзят в тебя свои когти. Хорошо эльфам: заключившие те договоры ещё живы, и когда в земли эльфов прихоодит опасность, владыки орлов служат им разведчиками и верховыми животными. Они живут долго и гордо, а некоторые из них готовы расстаться с древними тайнами — за соответствующую плату.

- Напасть из неба
- Поднять кого-то в воздух
- Воззвать к древним клятвам

Сатир

Качества: группа, коварный, волшебный, запасливый

Особые качества: чары
Рога (м[2к8] урона, ближний); 10 ОЗ; броня 1
Инстинкт: наслаждаться жизнью

Большинство обитателей древних лесов стремятся сразу же сожрать, убить или покалечить нас, но не сатиры. Они, козлоногие, танцуют на солнечных полянах под чарующую музыку свирелей из кости и серебра. Они скоры на улыбку, и относятся к тебе с дружелюбием, пока ты забавляешь и развлекаешь их. Но есть и обратная сторона: немногие способны таить злобу так долго, как упрямый сатир. Так что если оскорбишь их, поспеши убраться подальше.

- Вовлечь других в веселье волшебством
- Заставить принять дар
- Сыграть шутку с помощью иллюзий и проделок

Сверкающий пёс

Качества: группа, небольшой, волшебный, организованный
Особые качества: иллюзии
Укус (урон к8, ближний); 6 ОЗ; броня 4
Инстинкт: охотиться

То их видно, то нет. Гончие, однажды принадлежавшие владыке колдунов и наделённые им своего рода иллюзорной маскировкой, сбежавшие в лес и начавшие скрещиваться с волками и дикими собаками. Их можно заметить, если повезёт, по сверкающему серебру их шкур и необычному завывающему вою. Их характерный талант — находиться не там, где кажется, и с его помощью они охотятся на дичь куда сильней их самих. Столкнувшись со стаей мерцающих псов, можешь сражаться, закрыв глаза. Будет проще, если твоё природное зрение не сможет тебя обмануть. Так волшебные чары загрязняют первозданные места мира неестественными существами.

- Показаться на том месте, где их нет
- Позвать стаю
- Двигаться с удивительной скоростью

Слизь Хаоса

Качества: одиночка, планарная, ужасная, аморфная
Особые качества: слизь, содержит фрагменты других планов
Искажающее касание (урон к10, ближний, игнорирует броню); 23 ОЗ; броня 1
Инстинкт: изменять

Барьер между миром Подземелий и стихийными планами — это не каменная стена, как ты мог бы надеяться. Он куда более проницаем. Места, редко посещаемые цивилизованными расами, могут иногда, как бы удачней выразиться, протечь. Словно трещина в дамбе, из которой выливаются кусочки и фрагменты Хаоса. Иногда они стекаются, словно яйцо на сковородке — вот где мы добываем материал для многих из волшебных талисманов Гильдии. Полезно, да? Иногда, однако, они вьются и немного

хлюпают, и сохраняют свой вид, превращая всё, к чему прикасаются в иную, незнакомую форму. Хаос порождает хаос, и они растут.

- Изменить материал или облик
- На недолгое время стать мостом между планами

Фея

Качества: орда, карликовая, скрытная, волшебная, коварная, разумная
Особые качества: крылья, магия фей
Кинжал (м2к4 урона, контакт); 3 ОЗ; броня 0
Инстинкт: проказничать

Я бы классифицировал их как элементалей, если бы надоедливость можно было назвать стихией.

- Устроить проделку, заставляющую проявиться истинную природу
- Сбить с толку чувства
- Сотворить иллюзию

Холмовой великан

Качества: группа, гигантский, разумный, организованный
Брошенный валун (к8+3 урон, дистанция, малое расстояние, большое расстояние, мощный); 10 ОЗ; броня 3
Инстинкт: всё испортить

Видел людоеда раньше? Эти куда здоровее, куда злобнее и куда тупее. Надеюсь, что тебе понравится, когда в тебя будут кидать коровами

- Бросить тяжёлый предмет
- Сделать глупость
- Сотрясти землю

Эльф-воитель

Качества: орда, организованный, разумный
Особые качества: острые чувства
Меч (б2к6 урона, ближний); 3 ОЗ; броня 2
Инстинкт: стремиться к совершенству

Как и ко всем своим занятиям, эльфы относятся к войне как к искусству. Я видел, как они сражаются, однажды. Битва за Вуаль Астрид. Да, парень, я настолько стар, так что помолчи. Дева-воительница, она была закована в броню, сверкающую словно зимнее небо. Белые волосы сливались с её плеч, а к её копью был привязан вымпел океанской синевы. Она словно скользила между деревьями как ангел, делая выпады и окропляя наконечник кровью, от которой в прохладном воздухе исходил пар. Я никогда не чуствовал себя столь незначительным. Я тренировался с каптенармусом Бэттлмора, знаешь ли. Я держал в руках меч ещё тогда, когда ты, парень, ещё не появился на свет, и в тот момент я понял, что мой навык ничего не значит. Хвала богам,

что эльфы тогда были на нашей стороне. В жизни я видел ничего прекрасней и страшней.

- Атаковать уязвимое место
- Начать воплощение древних планов
- Воспользоваться преимуществом леса

Эльф-заклинатель

Качества: одиночка, волшебный, разумный, организованный

Особые качества: острые чуства

Волшебное пламя (урон к10, игнорирует броню, ближняя дистанция, дальняя дистанция); 12 ОЗ; броня 0

Инстинкт: выпускать силу

Истинная эльфийская магия не похожа на заклинания людей. Человеческое волшебство — это ритуалы и формулы, обман в погоне за секретами волшебства, дающими отзвук в реальности. Люди глухи к волшебной симфонии, звучащей в лесах. Магия эльфов требует острого слуха, чтобы услышать эту мелодию, и голоса, чтобы петь, гармонизируя со звучащей мелодии. Люди подчиняют силы магии своей воли; эльфы просто трогают струны, поя им в унисон. Эльфийские верховные маги в чём-то стали выше и ниже любого другого эльфа. В их крови пульсирует вся магия этого мира.

- Сотворить магию, требуемую природой
- Выпустить на волю стихии

Энт

Качества: группа, гигантский, разумный, аморфный

Особые качества: деревянный

Хлещущие ветви (к10+5 урона, расстояние, мощный); 21 ОЗ; броня 4

Инстинкт: защищать природу

Энт стар, высок и толст корой,
Шагает через мрак лесной,
Пускай он медлен, но силён
И скоро гневается он.
Коль в лес войдёшь ты с топором:
Знай: станет энт твоим врагом.

- Двигаться с непоколебимой силой
- Пустить корни
- Распространить древнюю магию